CONOSCERE
IL COMPUTER
DIRETTAMENTE
DAL COMPUTER

SERIE
LE GRANDI AVVENTURE

n° 1

per Commodore Vic20 e 64

# IL VAGABONDO DEL TEMPO

Beatrice d'Este

**Istruzioni per caricamento nastro:**

- Inserire il nastro
- Premere i tasti SHIFT e RUN/STOP
- Premere il PLAY sul registratore

IL VAGABONDO DEL TEMPO.

Avreste mai immaginato di dover essere coinvolti nella più spaventosa avventura che possa capitare ad un essere umano, o non umano?
Schiacciate il tasto RETURN e vedrete...
Un essere misterioso (di lui si sa solo il nome) è rinchiuso in un labirinto dove è finito per disattenzione, a seguito delle sue incredibili avventure.
Grazie ad una macchina di sua invenzione ha attraversato lo spazio e il tempo. Ma ora, perso ogni contatto con il suo mondo, non sa più che pesci pigliare.
Solo se qualcuno ripercorrerà con lui le trascorse peripezie, dibattendosi contro stormi di insetti che non gli danno tregua, combattendo vittoriosamente contro i mostri preistorici e... problemi di ogni genere, potrà riprendere la strada.
Volete aiutare il Candido Canotai a ritrovare la memoria perduta e uscire dal labirinto?

# SPIEGAZIONE DEI GIOCHI

## LE MOSCHE

Hai 180 secondi a disposizione per prendere il maggior numero di mosche.
Per muoverti usa: **Z** = **destra**
**X** = **sinistra**
**;** = **alto**
**/** = **basso**

## LA RAGNATELA

Di volta in volta appariranno, nella ragnatela, delle lettere lampeggianti. Appena incominciano a lampeggiare dovrai riconoscerle e bloccarle premendo il tasto corrispondente sulla tastiera.
Hai 120 secondi per bloccare più lettere possibili.

## LA PREISTORIA

Assieme all'equipaggio della tua nave spaziale (4 uomini in tutto), sei attaccato dai mostri preistorici. Indovina l'arma giusta per abbatterli; ogni colpo mancato è un uomo perso.

## LE CAPITALI

Scrivi la capitale corrispondente allo Stato che ti verrà visualizzato.
Hai 12 secondi per ogni risposta.

## IL LABIRINTO

Cerca di resistere il maggior tempo possibile nel labirinto senza finire contro le pareti.
Fai attenzione perchè la direzione è memorizzata e non potrai mai fermarti. Quindi continuerai a camminare nella stessa direzione finchè non la cambierai premendo il tasto corrispondente.
Per muoverti usa: **Z** = **destra**
**X** = **sinistra**
**;** = **alto**
**/** = **basso**

## ANAGRAMMI

Fai attenzione ai nomi anagrammati, dei personaggi mitologici, che ti verranno presentati.
Ogni anagramma contiene due nomi che, dopo aver riconosciuto, dovrai scrivere.

## ELENCO DEI MOSTRI E DELLE ARMI PER UCCIDERLI

| MOSTRI | N°ARMA |
|---|---|
| Mammut | ② Fiocina infuocata |
| Glyptodon | ③ Pugnale |
| Dinoceras | ① Lancia avvelenata |
| Rhinoceros | ② Fiocina infuocata |
| Prerodon | ④ Clava |
| Brontotherium | ① Lancia avvelenata |
| Palaemastodon | ② Fiocina infuocata |
| Hipparion | ② Fiocina infuocata |
| Brontosaurus | ① Lancia avvelenata |
| Stegosaurus | ② Fiocina infuocata |
| Iguanodon | ③ Pugnale |
| Camarasaurus | ③ Pugnale |
| Dinotherium | ① Lancia avvelenata |
| Ceratosaurus | ④ Clava |
| Triceratops | ④ Clava |
| Tyrannosaurus | ① Lancia avvelenata |